Darwin's Journey

FEUERLAND-ERWEITERUNG

THUNDERGRYPH GAMES

Game Design: Simone Luciani and Nestore Mangone
Illustrator: Paolo Voto
Solo mode imagined by: Dávid Turczi
Publisher: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Art Direction: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Jessica Longhurst and Cristina Aguirre Bisi
Graphic Design: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Rules Layout: Guido Vitabile
German Translation: Matthias Leo Webel
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.

© (dt. Version) 2022 Skellig Games GmbH
Parkweg 6 · 35452 Heuchelheim, Germany
www.skellig-games.de
Alle Rechte vorbehalten.
1. deutsche Auflage

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit. Und allen Spielern wünschen wir viel Spaß beim Spielen!

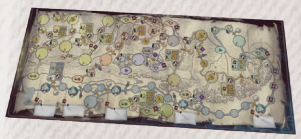
Weitere Informationen:
www.skellig-games.de

Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de

Im Rückblick auf unsere Erkundung Feuerlands verschwamm die Zeit, als wir die üppige Wildnis dieses Archipels entdeckten. Die Tage unseres neuen Abenteuers schienen unendlich lang, anstrengend und manchmal surreal, aber die Zeit glitt uns schneller durch die Finger, als uns bewusst war.

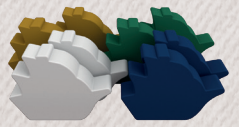
In der Feuerland-Erweiterung von Darwin's Journey verfolgen die Spieler Charles Darwins Expedition durch die Gebiete von Tierra del Fuego. Feuerland führt Zeitmanagement und eine spannende neue Landkarte ein. Die Spieler können Abenteuer erleben, um ertragreiche Belohnungen zu erhalten, aber sie müssen darauf achten, ihre begrenzte Zeit weise zu nutzen!

KOMPONENTEN


1 Spielbrett Feuerland-Karte

10 Meeresabenteuer-Karten

12 Zielplättchen
(6 silbern, 6 goldene)


8 Schiffe (2 je Spielerfarbe)

10 Meeresabenteuer-Marker

1 Zeittafel

12 Landabenteuer-Karten

3 Beagle-Ziel-Plättchen

8 Forscher (2 je Spielerfarbe)

12 Landabenteuer-Marker

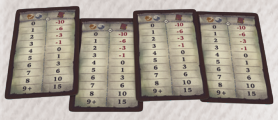
8 Zeitstrafe-Plättchen

4 Besatzungskarten

9 Sonderaktionsplättchen

4 Würfel (1 je Spielerfarbe)

4 Zeitflucht-Marker


4 Abenteuer-Wertungs-
hilfekarten

4 Feuerland-Szenariokarten

2 Korrespondenzplättchen

8 Zeit-Wachssiegel

6 Aussichtspunkt-Plättchen

Standard-Aufbau

1. Legt die Feuerland-Karte auf das Spielbrett, um die Insel- und Meeresstrecken des Basisspiels zu verdecken.
2. Legt die Zeittafel neben das Hauptbrett.
3. Mischt die Besatzungskarten, Zielplättchen, Beagle-Ziel-Plättchen, Korrespondenzplättchen, Sonderaktionsplättchen und Zeit-Wachssiegel mit den Sets des Basisspiels. Die Rückseiten aller Komponenten sollten übereinstimmen.

Hinweis: Zeit-Wachssiegel sind vorne lila und hinten schwarz, um das Sortieren zu erleichtern.

4. Baut so auf wie im Basisspiel.

Hinweis: Wenn ihr mit einer Szenariokarte spielt, zeigt sie bestimmte Komponenten an, die ihr hinzufügen müsst, anstatt sie beim Aufbau zufällig auszuwählen. Die Szenariokarten werden auf Seite 6 erklärt.

5. Legt 1 Landabenteuer-Marker auf jedes passende goldene Band-Symbol der Landstrecken unten auf dem Spielbrett. Deckt die Felder mit Spielerzahlsymbol nur ab, wenn ihr mit der angegebenen Spielerzahl oder mehr spielt.

6. Legt 1 Meeresabenteuer-Marker auf jedes passende goldene Band-Symbol der Meeresstrecken unten auf dem dem Spielbrett. Deckt die Felder mit Spielerzahlsymbol nur ab, wenn ihr mit der angegebenen Spielerzahl oder mehr spielt.

7. Mischt die Aussichtspunkt-Plättchen. Legt jeweils 1 Plättchen verdeckt auf die passenden Orte am Ende der Land- und Meeresstrecken. Sind alle platziert, dreht sie um und legt sie offen aus.

8. Mischt die Zeitstrafe-Plättchen und legt 3 davon zufällig offen auf die Taschenuhr-Symbole auf der Zeittafel. Legt die nicht verwendeten Zeitstrafe-Plättchen zurück in die Schachtel - sie werden für den Rest des Spiels nicht gebraucht.

9. Legt 1 Würfel (ab jetzt: Zeittafel-Marker) jeder Spielerfarbe auf das Feld 0 der Zeittafel.

10. Mischt die Land- und Meeresabenteuer-Kartenstapel separat und legt sie verdeckt neben das Hauptspielbrett.

11. Jeder Spieler legt 1 Abenteuer-Wertungshilfekarte neben sein persönliches Tableau.

12. Jeder Spieler stellt seine zusätzlichen Schiffe und Forscher neben sein Tableau. Jeder hat nun insgesamt 4 Forscher und 2 Schiffe.

Szenario-Aufbau

Übersicht

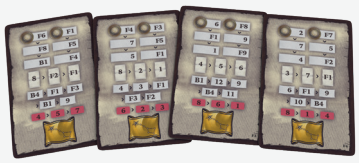
Jede Szenariokarte bietet euch ein maßgeschneidertes Spielerlebnis. Anstatt die Komponenten während des Aufbaus zufällig auszuwählen, verwendet ihr speziell zusammengestellte Sets, die das Erlebnis in eine bestimmte Richtung lenken.

Szenariobeschreibungen

Verwendet die Referenzkennung unten RECHTS auf jeder Karte, um zu erfahren, wie das jeweilige Szenario das Spiel beeinflusst:
F1: Konzentriert sich darauf, euch Möglichkeiten zu geben, Zeit zu gewinnen und zu verbrauchen.
F2: Erkundung und Navigation stehen im Vordergrund, aber auch die Verwaltung des hohen Zeitaufwands wird zur Priorität.
F3: Die Wertungsmaximierung der Beagle-Ziel-Plättchen wird zur Priorität, was euch in verschiedene interessante Richtungen lenkt.
F4: Experten-Szenario, bei dem Korrespondenz und Sonderaktionen euch wenig helfen und Münzen schwer zu finden sind.

Aufbau

Nur Feuerland-Szenariokarten dürfen verwendet werden, sie haben ein goldenes Bannersymbol. Ihr könnt die Szenariokarte auswählen, die zum gewünschten Spielerlebnis passt, oder zufällig eine wählen. Beim Aufbau des Basisspiels verteilt ihr bestimmte Komponenten, anstatt sie zufällig auszuwählen. Verwendet die Referenznummer auf der Szenariokarte, um die jeweiligen Sonderaktionsplättchen, Korrespondenzplättchen, Beagle-Ziel-Plättchen und Zeitstrafe-Plättchen auf die entsprechenden Bereiche zu legen. Beachtet, dass die von links nach rechts gezeigten Korrespondenz- und Zeitstrafe-Plättchen von oben nach unten in ihre Bereiche gelegt werden.



Zeittafel

Jeder Spieler hat einen Zeittafel-Marker auf der Zeittafel, der seine im Spiel verbrauchte Zeit anzeigt.

Zeit verbrauchen und erhalten

Ihr müsst Zeit verbrauchen, um eine Aktion durchzuführen, wenn die Aktion ein geschlossenes Taschenuhrsymbol zeigt. Ihr verbraucht sie, indem ihr euren Zeittafel-Marker auf der Zeittafel um die auf dem Taschenuhrsymbol angegebene Anzahl Felder nach unten bewegt. Würde ein Zeittafel-Marker das elfte Feld passieren, bleibt er dort stehen und ihr verliert stattdessen 3 Siegpunkte für jede verbleibende Zeit, die ihr verbrauchen müsst.

Ihr erhaltet Zeit, wenn eine Aktion das Symbol einer offenen Taschenuhr zeigt. Ihr erhaltet sie, indem sie ihr euren Zeittafel-Marker auf der Zeittafel um die auf dem Taschenuhrsymbol angegebene Anzahl Felder nach oben bewegt. Wenn der Marker auf der Zeittafel das Feld “Null” überschreiten würde, bleibt er dort stehen und die noch erhaltene Zeit bleibt wirkungslos.

Zeittafel-Strafen

Jede Strafe auf der Zeittafel gilt für alle Spieler, deren Markierung auf oder unter der Reihe der Strafe steht. Das bedeutet, die erste Strafe gilt für alle Marker bei drei oder mehr Zeit, die erste und zweite Strafe gelten für Marker bei sechs oder mehr Zeit und alle drei Strafen gelten für Marker bei neun oder mehr Zeit. Zeitstrafen verursachen zusätzliche Kosten oder verringern die Auswirkungen verschiedener Aktionen im Spiel. Diese Strafen werden zu allen anderen Kosten addiert, die mit diesen Aktionen verbunden sind.

2 Münzen müssen für **jede** Aktion „Museumslieferung“ ausgegeben werden.

Für **jede** Aktion „Schriftrolle erhalten“ muss 1 Münze ausgegeben werden.

2 Münzen müssen zusätzlich ausgegeben werden, um einen Arbeiter in einen besetzten Tagebuchabschnitt zu stellen.

Für jede Aktion „Museumslieferung“ wird der Fortschritt der Evolutionstheorie-Leiste um eins reduziert.

Jedes Mal, wenn ein Ziel erreicht wird, verliert der Spieler 2 Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste. Wenn der Spieler keine 2 Siegpunkte abgeben kann, darf das Ziel nicht erfüllt werden.

Jede Korrespondenzaktion bringt eine Briefmarke weniger ein, als auf dem Korrespondenzsymbol angegeben ist.

Für jede Navigationsaktion wird der Schiffsfortschritt um eins reduziert.

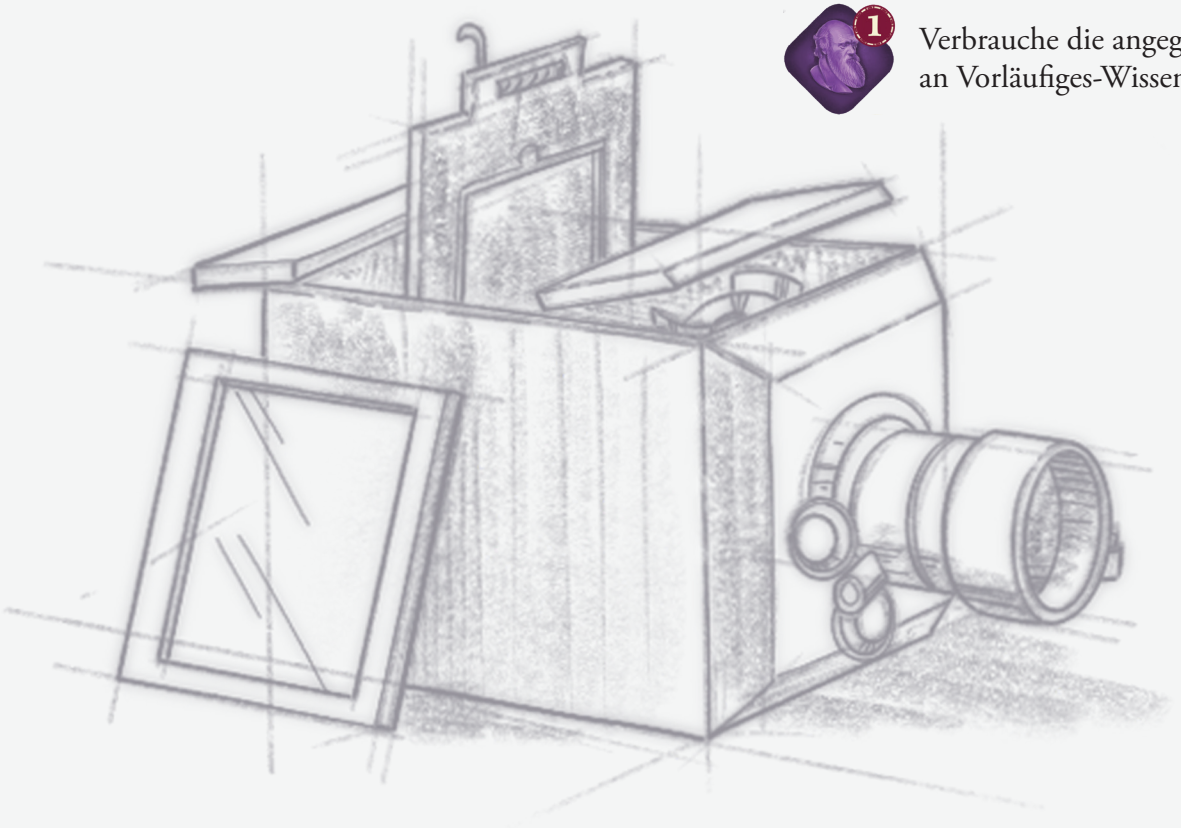
Für jede Erkundungsaktion wird der Fortschritt des Forschers um eins reduziert.

Abenteuer

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Forscher oder sein Schiff über ein goldenes Band mit einem Abenteuer-Marker bewegt, muss er ein Abenteuer bestehen. Es gibt zwei Arten von Abenteuer-Markern und -Karten: Land und Meer. Wenn der Forscher oder das Schiff des Spielers einen der Abenteuer-Marker überquert, zieht der Spieler eine Karte vom Stapel, die zum Abenteuertyp (Land oder Meer) passt.

Jede Abenteuer-Karte hat unten zwei Belohnungsoptionen. Der Spieler muss sich sofort für eine Option entscheiden, die verbundenen Kosten bezahlen und die Belohnungen erhalten. Nachdem ein Spieler eine Belohnung erhalten hat, wird die gezogene Abenteuer-Karte auf den Ablagestapel der entsprechenden Abenteuerart (Land oder Meer) gelegt.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass der Spieler keine der beiden Aktionen bezahlen kann, legt er die Abenteuer-Karte ab, ohne einen Vorteil zu erhalten, und lässt den Abenteuer-Marker auf dem Spielbrett liegen.



Abenteuer-Kosten

Verbrauche die angegebene Zeit. Alle neuen Zeittafel-Strafpunkte, die sich aus dieser Bewegung ergeben, treten sofort in Kraft.

Zahle die angegebene Anzahl an Münzen.

Verbrauche die angegebene Menge an Zeit und Münzen. Alle neuen Strafen auf der Zeittafel, die sich aus der Bewegung des Zeitmarkers ergeben, treten sofort in Kraft.

Verliere die angegebene Anzahl an Siegpunkten.

Gehe auf der Evolutionstheorie-Leiste die angegebene Zahl Felder zurück.

Bewege ein Schiff dieses Spielers um die angegebene Anzahl an Feldern auf der zugehörigen Meeresstrecke zurück. Führe keine Aktionen an dem Ort aus, an dem das Schiff ankommt.

Verbrauche die angegebene Menge an Vorläufiges-Wissen-Markern.

Abenteuer-Belohnungen

Belohnungsaktionen werden rechts neben den Kosten auf der Abenteuer-Karte angezeigt. Der Spieler kann die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Eine der Belohnungsoptionen hat immer ein Abenteuer-Marker-Symbol für Land oder Meer. Wenn diese Belohnung gewählt wird, entfernt der Spieler den Abenteuer-Marker, den er auf dem Hauptspielbrett überquert hat. Der Spieler sollte diesen Marker in seinem Spielerbereich neben der Hilfekarte für die Abenteuerwertung aufbewahren. Wird dieser Marker entfernt, können zukünftige Spieler beim Überqueren dieses goldenen Bandes kein Abenteuer mehr erleben.

Beispiel: Der Spieler hat zwei Kosten-/Belohnungsoptionen (A und B). Entscheidet sich der Spieler für Option A, zahlt er 1 Zeit und 2 Münzen, um eine Erkundungsaktion von bis zu 2 Schritten durchzuführen und den Landabenteuer-Marker zu erhalten. Wählt der Spieler Option B, zahlt er 3 Zeit und erhält dafür eine Navigationsaktion von bis zu 2 Schritten sowie 2 Vorläufiges-Wissen-Marker. Da bei Option B das Symbol nicht angezeigt wird, bleibt der Abenteuer-Marker auf dem Spielbrett liegen und ein anderer Spieler kann ihn später für ein Abenteuer verwenden.

Zeit-Wachssiegel

Zeit-Wachssiegel werden während des Aufbaus mit den regulären Wachssiegeln gemischt, wodurch sie während des Spiels auf den Schriftrollen der Akademie erscheinen können.

Zeit-Wachssiegel haben beim Kauf Zusatzkosten von 1 Zeit auf der Zeittafel. Einmal ausgelegt, verhalten sich Zeit-Wachssiegel wie spezielle Wachssiegel, d. h. sie wirken wie eine beliebige Farbe für den dazugehörigen Arbeiter.

Aussichtspunkte

Am Ende jeder Land- und Meeresstrecke befindet sich ein Aussichtspunkt-Plättchen, das beim Aufbau zufällig ausgewählt und platziert wurde. Der erste Spieler, der ein Land- oder Meeresfeld mit einem Aussichtspunkt-Plättchen erreicht, entfernt es und führt sofort die angegebene Aktion aus. Kann der Spieler die damit verbundenen Kosten nicht bezahlen, ist die Aktion verwirkt. Der Spieler sollte das Aussichtspunkt-Plättchen in seinem Bereich aufbewahren.

Beachtet, dass einige Aussichtspunkte auf mehreren Land- und Meeresstrecken gleichzeitig zu finden sind.

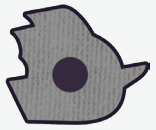
Die Insel erkunden

Die Karte der Feuerland-Erweiterung hat 5 verschiedene Strecken zur Erkundung. Bis auf die erste müssen alle auf die gleiche Weise wie im Basisspiel freigeschaltet werden. Die Forscher dürfen nie von einer Strecke zur anderen wechseln. Sobald ein Forscher einen Aussichtspunkt erreicht hat, kann er nicht mehr weitergehen. Beachtet, dass eine der Strecken eine Weggabelung hat, die zu zwei verschiedenen Aussichtspunkten führt.

Meeresstrecken freischalten

Die Feuerland-Erweiterung hat drei Meeresstrecken. Zu Beginn des Spiels haben die Spieler nur Zugang zu einer davon. Die beiden anderen werden durch die Erkundung der Landstrecken freigeschaltet.

Wenn der Forscher eines Spielers ein silbernes Band mit Schiffssymbol überquert, schaltet er das entsprechende Schiff frei.



Stellt ein Schiff in der Spielerfarbe auf das Startfeld der Meeresstrecke passend zu der Form auf dem Schiffssymbol.

Wenn Spieler Navigationsaktionen durchführen, dürfen sie nur ein einziges Schiff bewegen. Navigationsfortschritte dürfen nicht auf mehrere Schiffe aufgeteilt werden, es sei denn, ein Sonderaktionsplättchen erlaubt dies ausdrücklich.

Schlusswertung

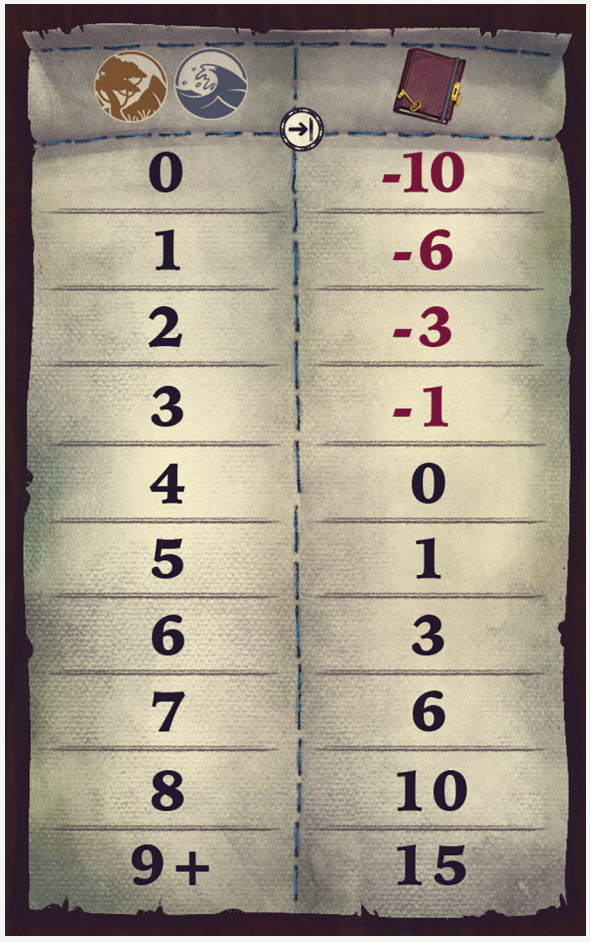
Zusätzlich zu den normalen Abschlusspunkten passen die Spieler ihren Punktestand an, je nachdem wie viel Zeit sie verbraucht und wie viele Abenteuer-Marker sie erhalten haben.

Zeittafel-Siegpunkte

Jeder Spieler verliert die Siegpunkte, die auf dem Symbol unter der aktuellen Position seines Zeittafel-Markers angegeben sind. Nur auf den Feldern 0, 1 und 2 gibt es keinen Siegpunktabzug.

Siegpunkte für Abenteuer-Marker

Jeder Spieler zählt seine Abenteuer-Marker für Land und Meer zusammen. Er erhält oder verliert Siegpunkte, wie auf seiner Abenteuer-Wertungshilfekarte angegeben. Ein Spieler verliert Siegpunkte, wenn er 3 oder weniger Abenteuer-Marker hat, und erhält Punkte, wenn er 5 oder mehr hat.



Neue Besatzungskarten

Wenn diese Besatzungskarten erfüllt sind, geht der Spieler auf ein Abenteuer. Die Art des Abenteuers wird durch ein Land- oder Meer-Symbol auf der Karte angezeigt.

Wenn der Spieler die Abenteuer-Belohnung mit dem Abenteuer-Marker-Symbol wählt, nimmt er einen Abenteuer-Marker dieser Art (Land oder Meer) von einem beliebigen Ort auf der Feuerland-Karte.

Neue Zielanforderungen

Der Spieler muss mindestens die angegebene Zeit auf der Zeittafel verbraucht haben.

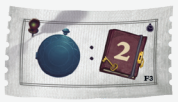
Der Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl an Abenteuer-Markern des angegebenen Typs erhalten haben.

Der Spieler muss eine oder mehrere Besatzungskarten erfüllt haben. Außerdem muss sein Evolutionsmarker auf oder jenseits der fünften Position auf der Evolutionstheorie-Leiste stehen.

Neue Beagle-Ziel-Plättchen

Jeder Spieler erhält 4 Siegpunkte für jeden Landabenteuer-Marker, den er erhalten hat.

Jeder Spieler erhält 6 Siegpunkte für jeden Meeresabenteuer-Marker, den er erhalten hat.



Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jede Zeit, die er verbraucht hat, wenn dies gewertet wird.

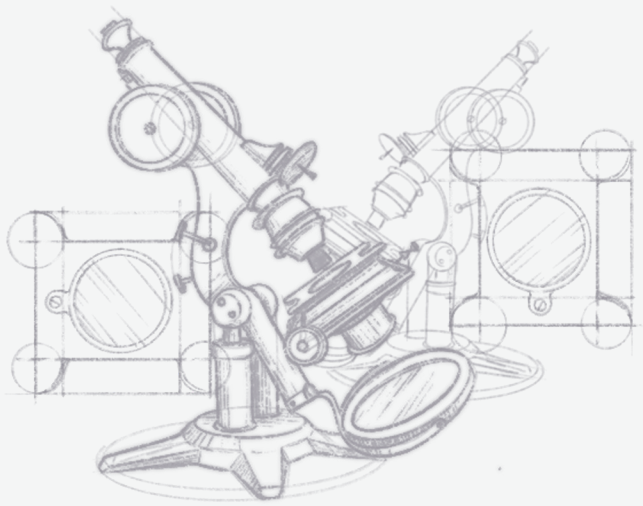
Neue Korrespondenz-Belohnungen

Die ausführenden Spieler erhalten je 2 Münzen. Alle anderen Spieler müssen 1 Zeit verbrauchen.

Erhalte 2 Münzen.

Erhalte 2 Zeit.

Erhalte 1 Zeit.



Neue Sonderaktionsplättchen

Ein Abenteuer an Land erleben. Der Spieler muss keine Zeit verbrauchen, wenn er die gewählte Belohnung erhält.

Wenn der Spieler die Belohnung mit dem Abenteuer-Marker-Symbol wählt, nimmt er einen Landabenteuer-Marker von einem beliebigen Ort auf der Feuerland-Karte.

Ein Abenteuer auf dem Meer erleben. Der Spieler verbraucht keine Zeit, wenn er die gewählte Belohnung erhält.

Wählt der Spieler die Belohnung mit dem Abenteuer-Marker-Symbol, nimmt er sich einen Meeresabenteuer-Marker von einem beliebigen Ort auf der Feuerland-Karte.

Wird dieses Sonderaktionsplättchen beim Aufbau gezogen, legt man alle 4 Zeitflucht-Marker neben das Spielbrett.

Wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, nimmt er 1 Zeitflucht-Marker und ignoriert für den Rest der Runde alle Zeitstrafen. Alle anderen Spieler müssen sofort 1 Zeit verbrauchen. In der Aufräumphase müssen alle Zeitflucht-Marker zurück in den Vorrat gelegt werden.

Erhalte 2 Zeit. Alle anderen Spieler müssen sofort 1 Zeit verbrauchen.

Erhalte 3 Zeit.

Führt sofort die oberste Belohnungsoption von einem Korrespondenzplättchen auf dem Spielbrett aus. Alle Kosten, die mit dieser Aktion verbunden sind, müssen bezahlt werden, sonst ist die Belohnung verwirkt.

Legt eine einzelne Briefmarke auf jeden der 3 Umschläge.

Bewege dich bis zu 4 Schritte auf dem Land oder dem Meer. Die Bewegung kann auf 2 verschiedene Forscher oder 2 verschiedene Schiffe aufgeteilt werden. Wenn die Bewegung auf zwei Strecken aufgeteilt wird, können beide Landepunktaktionen durchgeführt werden.

Rücke bis zu 2 Forscher je einen Schritt und bis zu 2 Schiffe je einen Schritt auf den Land- und Meeresstrecken vor. Jede Bewegung muss von einer anderen Figur ausgeführt werden. Die Landepunktaktion darf für jede bewegte Figur ausgeführt werden.

Basisspiel-Kompatibilität

Die folgenden Komponenten sind vollständig kompatibel mit dem Basisspiel und können verwendet werden, wenn sie nicht mit der Feuerland-Erweiterung gespielt werden.

Solo-Spielregeln

Das Feuerland-Solospiel ist komplexer als das Basisspiel, daher wird dringend empfohlen, zuerst mehrere Solospiele ohne die Feuerland-Erweiterung zu spielen.

Verwende das Basisspiel-Solo-Regelwerk zusammen mit den unten erläuterten Änderungen.

Abenteuer-Marker

Immer wenn Alfred einen Abenteuer-Marker erreicht oder passiert, nimmt er ihn vom Spielbrett. Alfred zieht keine Abenteuer-Karte; stattdessen verbraucht er 2 Zeit und rückt 2 Felder auf seiner Bonusleiste vor.

Wichtiger Hinweis: Wenn Alfred bei einer Erkundung einen Abenteuer-Marker erhalten hat, führt er nur die Aktion aus, bei der sein Forscher seine Bewegung beendet hat (anstatt zwei Aktionen auszuführen). Alfred erforscht weiterhin alle Feuerland-Exemplare, die er auf dem Weg erreicht oder passiert. Wenn Alfred einen Abenteuer-Marker erhält und sein Forscher mit der Aktion „Exemplare erforschen“ ankommt, führt er keine weiteren Aktionen aus.

Bewegung Forscher

Wenn Alfred Erkundungsaktionen durchführt, bewegt er seinen Forscher, falls er freigeschaltet ist und sich nicht am Ende seiner Strecke befindet. Andernfalls bewegt er seinen zuletzt freigeschalteten Forscher.

Wenn Alfreds Forscher mehrere Wegoptionen hat, nimmt er den längsten Weg (den mit der größten Anzahl von Leerfeldern bis zum Endpunkt).

Bewegung Schiff

Wenn Alfred Navigationsaktionen durchführt, muss er ein Schiff auswählen, das er für die gesamte Aktion bewegt. Wenn sich sein Schiff auf der Meeresstrecke hinter der HMS Beagle befindet, wählt er dieses Schiff für die Navigationsaktion. Ansonsten wählt er sein zuletzt freigeschaltetes Schiff.

Zeit

Alfred erhält Zeit, verbraucht Zeit und ist von Zeitstrafen genauso betroffen wie andere Spieler.

Schlusswertung

Alfred erhält für seine Abenteuer-Marker und die Position auf der Zeittafel genauso viele Punkte wie die anderen Spieler.

Abenteuer-Karten

Meeresabenteuer

1 Seekrankheit
Du fühlst dich klamm, lethargisch und dir ist übel.

A. *Schnappe etwas frische Luft auf dem Schiffsdeck.*
Verbrauche 3 Zeit, um 2 Vorläufiges-Wissen-Marker und 2 Münzen zu erhalten.

B. *Halte durch und konzentriere dich auf deine Arbeit.*
Verbrauche 3 Zeit, um 2 Korrespondenzaktionen mit je 2 Briefmarken auszuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

2 Krankheit
Du bist zu schwach und erschöpft, um aus dem Bett zu kommen.

A. *Schließe deine Augen und ruhe dich aus.*
Verbrauche 2 Zeit, um 4 Siegpunkte und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

B. *Studiere deine Bücher vom Bett aus.*
Verbrauche 4 Zeit, um 2 Akademie-Aktionen für je 2 Münzen weniger auszuführen.

3 Gewitter
Durch das Wetter kracht ein Rettungsboot gegen den Rumpf.

A. *Schneide die Taue des Rettungsbootes durch, um den Rumpf zu schonen und dein Hab und Gut in Sicherheit zu bringen.*
Verbrauche 3 Zeit, um 3 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste voranzukommen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

B. *Konzentriere dich auf andere Aufgaben und warte, bis der Sturm vorbei ist.*
Gehe auf der Evolutionstheorie-Leiste 2 Schritte zurück, um 3 Zeit zu erhalten.

4 Kanonen
Ein Küstenfort hat seine Kanonen auf unser Schiff abgefeuert.

A. *Fahre weiter und weiche dem Angriff von der Küste aus.*
Verbrauche 4 Zeit, um 8 Münzen und 2 Siegpunkte zu erhalten.

B. *Halte an und hisse die weiße Flagge, um zu kapitulieren.*
Verbrauche 1 Zeit, um 2 Münzen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

5 Eisberg
Ein Eisberg treibt auf ein bemanntes Rettungsboot zu.

A. *Bleib auf Kurs und manövriere um ihn herum.*
Verbrauche 3 Zeit, um 2 Siegpunkte zu erhalten und 3 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste vorzurücken.

B. *Wende das Schiff und ändere die Route, es ist zu gefährlich.*
Gehe mit deinem Schiff auf der Meeresstrecke der HMS Beagle 3 Schritte zurück, um 2 Zeit und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

6 Eis
Das Meer friert zu, das Schiff könnte stecken bleiben.

A. *Kämpfe dich voran, indem du einen Weg durch das Eis findest.*
Verbrauche 3 Zeit, um 5 Siegpunkte zu erhalten und eine Navigationsaktion von bis zu 2 Schritten durchzuführen.

B. *Kehre an die Küste zurück und verbringe den Winter mit der Erforschung der Dinge, die du an Bord hast.*
Verbrauche 1 Zeit, um ein Ziel und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

7 Gestrandet
Das Schiff sitzt am Ufer des Rio Santa Cruz fest und muss repariert werden.

A. *Bleib an Bord und repariere das Schiff.*
Verbrauche 1 Vorläufiges-Wissen-Marker, um 1 Zeit zu erhalten.

B. *Erforsche das nahe gelegene Land.*
Verbrauche 2 Zeit, um eine Erkundungsaktion von bis zu 2 Schritten durchzuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

8 Trugbild
Du bist vom Weg abgekommen, weil du einem Trugbild gefolgt bist.

A. *Konzentriere dich auf das Studium deiner gesammelten Dinge, während du wieder auf den Weg kommst.*
Verbrauche 1 Zeit, um eine Akademie-Aktion durchzuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

B. *Engagiere einen Ortskundigen, um schnell wieder auf deine Route zu gelangen.*
Verbrauche 2 Münzen, um 2 Zeit zu erhalten.

9 Raue See
Ein seltenes Exemplar wird auf einem Riff gesichtet, aber die Bedingungen machen es schwer, sich ihm zu nähern.

A. *Kämpfe dich durch und sammle das Exemplar trotz des Risikos.*
Verbrauche 3 Zeit, um ein Exemplar auf derselben Strecke zu erforschen wie der Forscher des Spielers.

B. *Lass das Exemplar zurück und mach dir sorgfältige Notizen und beschreibe es aus der Ferne.*
Verbrauche 2 Siegpunkte, um eine Korrespondenzaktion mit 1 Briefmarke auszuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

10 Ein anderes Schiff
Dein Ausguck sichtet ein anderes Schiff, das anscheinend um Hilfe ruft.

A. *Ändere den Kurs in Richtung des Schiffes, um Hilfe zu leisten.*
Verbrauche 3 Zeit, um 4 Münzen und 4 Siegpunkte zu erhalten.

B. *Setze deinen Weg fort und ignoriere das Schiff.*
Verbrauche 3 Münzen, um 2 Zeit und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.

Landabenteuer

1 Aufruhr
Deine Expedition wird von einem Aufruhr der Einheimischen überrumpelt.

A. *Kämpfe gegen den Krawall, um deine wissenschaftlichen Materialien zu schützen.*
Verbrauche 4 Zeit, um 2 Vorläufige-Wissen-Marker und 4 Siegpunkte zu erhalten.

B. *Ziehe dich zurück und schreibe an die örtlichen Behörden, um Hilfe zu erhalten.*
Verbrauche 1 Zeit, um eine Korrespondenzaktion mit 1 Briefmarke auszuführen und erhalte den Landabenteuer-Marker.

2 Verlorene Exemplare
Einige deiner gesammelten Exemplare sind von einer Klippe in eine Schlucht gerollt.

A. *Klettere vorsichtig in die Schlucht hinunter, um sie zu bergen.*
Verbrauche 3 Zeit, um 3 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste vorzurücken, und erhalte den Landabenteuer-Marker.

B. *Lasse die Exemplare zurück und setze die Reise fort.*
Gehe 2 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste zurück und führe eine Navigationsaktion von bis zu 3 Schritten aus.

3 Feuer
Deine aktuelle Unterkunft steht in Flammen!

A. *Versuche, das Feuer zu löschen.*
Verbrauche 4 Zeit, um 8 Siegpunkte und den Landabenteuer--Marker zu erhalten.

B. *Flüchte aus der Unterkunft und rufe um Hilfe.*
Verbrauche 2 Zeit, um 2 Vorläufige-Wissen-Marker zu erhalten.

4 Floß beschädigt
Dein einziges Floß ist schwer beschädigt worden.

A. *Verlasse das Floß und gehe zu Fuß weiter.*
Verbrauche 1 Zeit und 2 Münzen, um eine Erkundungsaktion von bis zu 2 Schritten auszuführen, und erhalte den Landabenteuer-Marker.

B. *Konzentriere dich auf die Reparatur des Floßes, bis es wieder funktionsfähig ist.*
Verbrauche 3 Zeit für eine Navigationsaktion von bis zu 2 Schritten und erhalte 2 Vorläufiges-Wissen-Marker.

5 Erkältung
Du hast dir eine Erkältung eingefangen, die Einheimischen haben dir etwas von ihrer Medizin angeboten.

A. *Nimm ihre Medizin und setze deine Reise fort.*
Verbrauche 4 Zeit, um einen Linse-Ort ohne Münz-Strafpunkte freizuschalten.

B. *Kehre zu deinem Schiff zurück, um deine eigene Medizin zu nehmen und dich auszuruhen.*
Verbrauche 3 Zeit, um ein Ziel, 3 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker zu erhalten.

6 Esel
Nach einem Spaziergang hast du festgestellt, dass deine Esel verschwunden sind.

A. *Rufe nach den Eseln und warte, bis sie zurückkommen.*
Verbrauche 2 Zeit, um 6 Münzen zu erhalten.

B. *Kaufe neue Esel von Einheimischen und setze deine Reise fort.*
Verbrauche 3 Zeit und 3 Münzen für 2 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste, erhalte 5 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker.

7 Banditen
Du wurdest von Banditen überfallen, sie lassen dich nicht gehen, bis du sie bezahlt hast.

A. *Erfülle ihre Forderungen und händige deine Münzen aus.*
Verbrauche 3 Münzen, um 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 2 Siegpunkte zu erhalten.

B. *Verhandle mit ihnen.*
Verbrauche 4 Zeit, um 4 Münzen, 4 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker zu erhalten.

8 Erdrutsch
Dein Weg ist durch einen Erdrutsch zerstört worden.

A. *Trage deine gesamte Expeditionsausrüstung hinauf und hinüber.*
Verbrauche 3 Zeit für 3 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste und erhalte den Landabenteuer-Marker.

B. *Reise auf einer anderen Route weiter.*
Verbrauche 1 Zeit, um ein Ziel und 2 Siegpunkte zu erhalten.

9 Geheimer Pfad
Ein Einheimischer zeigt dir eine Abkürzung zu deinem Ziel.

A. *Fahre mit deiner ursprünglich geplanten Route fort.*
Verbrauche 4 Zeit für 2 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste, erhalte 4 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker.

B. *Folge ihren Anweisungen und benutze den geheimen Pfad.*
Verbrauche 2 Zeit für 3 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste.

10 Erdbeben
Ein starkes Erdbeben erschüttert die Region, bricht den Boden auf und beschädigt dein Lager.

A. *Setze deine Route fort und achte darauf, jedes Risiko zu vermeiden.*
Verbrauche 4 Zeit für 3 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste, erhalte 4 Siegpunkte.

B. *Kehre zum Schiff zurück und fahre in ein anderes Gebiet, um es zu erkunden.*
Verbrauche 1 Zeit für eine Navigationsaktion von bis zu 1 Schritt und erhalte den Landabenteuer-Marker.

11 Verloren
Du merkst, dass dein Kompass nicht mehr richtig funktioniert und du dich verirrt hast.

A. *Verfolge deine Schritte bis dahin zurück, wo du angefangen hast.*
Verbrauche 1 Zeit für eine Navigationsaktion von bis zu 1 Schritt, erhalte den Landabenteuer-Marker.

B. *Mache weiter und versuche, zur richtigen Route zurückzufinden.*
Verbrauche 2 Zeit, um eine Erkundungsaktion von bis zu 1 Schritt durchzuführen und 3 Siegpunkte zu erhalten.

12 Gebräu
Ein lokaler spiritueller Führer bietet dir ein Gebräu an, um deine Stimmung zu heben.

A. *Nimm das Geschenk an und trinke es.*
Verbrauche 3 Zeit, um ein spezielles Wachssiegel (lila) ohne Kosten auszulegen und den Landabenteuer-Marker zu erhalten.

B. *Lehne das Getränk ab und setze deinen Weg fort.*
Verbrauche 2 Siegpunkte, um 4 Münzen zu erhalten.